NES-SX-FAH★

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KUNG FU*

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI

ACTIE SERIES
SÉRIE D'ACTION

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

Fijn dat je de spelcassette Kung Fu* van Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING

Schop, spring en stomp je naar de overwinning in deze spannende judo –/ karate strijd; Schakel ze een voor een uit, je tegenstanders: de messenwerper, de stokvechter en de gemene Tom-Tom Broers, om ten slotte de mooie Silvia die bovenaan op het scherm gevangen wordt gehouden te kunnen bevrijden. Maar, net als je denkt dat je het voor elkaar hebt, duiken er weer nieuwe vijanden op: een Reus, een Slang en een Vuurspuwende Draak.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel dit instructieboekje aandachtig door; berg het daarna goed op zodat je er later nog eens in kunt kijken.

1. WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische contacten; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

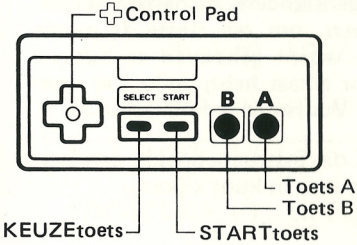
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn producten en/of productbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het product te verbeteren.

*©1984 IREM CORP. ©1987 Nintendo

2. GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Afstandsbediening 1 – als er door één persoon wordt gespeeld.
Afstandsbediening 2 – bedoeld voor de tweede speler, als er door twee personen wordt gespeeld.

De afstandsbediening 1/2



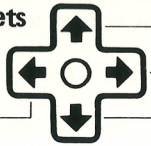
Toets A
HIj stompt

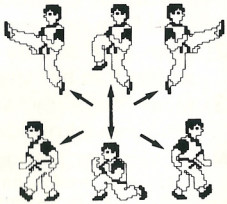
Toets B
Hij schopt

Door snel zowel de A of de B toets als de vierpuntsdrukstoets ✥ in te drukken kun je Thomas wanneer hij in moeilijkheden komt helpen aan zijn vijanden te ontsnappen.

✥ Vierpuntsdruktoets

Thomas' bewegingen





- Als je wilt dat Thomas links schuin omhoog of rechts schuin omhoog springt, moet je snel op het bovenste deel van de vierpuntsdruktoets ✥ drukken.

KEUZEtoets

Als je op deze toets drukt begint het dolkje (⇨) langzaam over het scherm te bewegen. Laat het stoppen bij het spel dat je wilt gaan spelen.

STARTtoets

Druk hierop als je klaar bent om te gaan spelen.

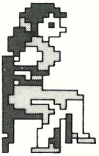
Pauzeren:
Als je middenin je spel even wilt ophouden druk dan op de STARTtoets. Je hoort nu een pauzetoon en het spel stopt. Wil je weer verder spelen druk dan opnieuw op de STARTtoets en je kunt gewoon weer verder gaan op het punt waar je hét spel stopte.

- Spel A is bedoeld voor beginners en spel B voor gevorderden.
- Als ofwel de START – ofwel de KEUZE toets tijdens het voorbeeldspel ingedrukt worden, komt de spelkeuze weer in beeld.
- Voor Spel A en voor Spel B zijn afzonderlijke SCORE tellers
- De HOOGSTE SCORE verdwijnt als de aan–/uit schakelaar op 'uit' wordt gezet.

Figuurtjes

THOMAS

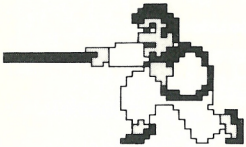
Een gespierde Kung Fu-vechter die een meester is in het uitdelen van harde stompen en snelle, goed getimede schoppen. De speler moet beslissen welke technieken hij waar en wanneer wil gebruiken.



SILVIA

Zij werd gevangen genomen door de geheimzinnige bende "X", die haar gevangenhouden in de toren van hun kasteel. Zij wacht vol ongeduld op het moment dat Thomas haar zal komen bevrijden.

(De Vijanden)



STOKVECHTER

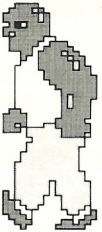
(leider 1e etage)

Levensgevaarlijk om ongetraind dichtbij hem in de buurt te komen als hij met stok in het rond zwaait. . . . 2.000 punten

REUS

(leider 3e etage)

Zo sterk als een beer is hij toch wat traag. Maar verkijk je niet op hem Hij heeft een enorme kracht; vooral zijn zijn rechtse is berucht! . . . . . 3000 punten



BOOMERANG VECHTER

(leider 2e verdieping)

Hij is een expert in het gooien van de boomerang. Zorg dat je zo snel mogelijk doorhebt hoe de boomerang vliegt . . . . . 3.000 punten

GEHEIMZINNIGE TOVENAAR

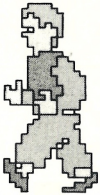
(leider 4e verdieping)

Hij kan delen van zijn lichaam weer laten aangroeien en meer van dat soort onbegrijpelijke dingen; zelfs een afgesneden hoofd is in een oogwenk weer aangegroeid. Zoek uit hoe je hem het beste kunt aanvallen . . . . 5.000 punten

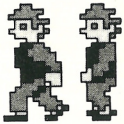
DE BENDELEIDER, MR. X
(leider 5e verdieping)
Hij kent alle oosterse gevechtskunsten en is veruit de sterkste man in het hele kasteel. Er is geen techniek die hij niet gebruikt: een gevecht met hem willen is dan ook pure zelfmoord.
. . . . . 10.000 puntern

MESSENWERPER
Zijn messen komen recht op Thomas af
- Schop . . . . 500 punten
- Stomp . . . .800 punten
- Vliegende schop . . . 1.000 punten

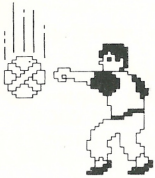
WORSTELAAR
Thomas wordt door veel van deze worstelaars belaagd.
Ze gebruiken geen speciale technieken.
- Schop . . . . 100 punten
- Stomp . . . . 200 punten
- Vliegende schop . . . 200 punten



DE TWEELINGBROERS TOM EN TOM
Ze zijn erop uit om Thomas te pakken te krijgen. Ze kunnen zich plotseling midden in de lucht omdraaien en aanvallen.
- Schop . . . . 200 punten
- Stomp . . . .300 punten

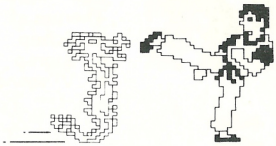


Draakbal
Komt vanuit de lucht naar beneden vallen.



Stomp/schop . .??? punten

Draak
Val hem aan voorhij zijn vuurspuwende bek kan open-doen.

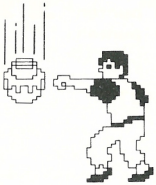


Stomp/schop . . . 2.000 punten

Confettibal
Komt vanuit de lucht naar beneden vallen Geef hem net voordat ie uitelkaar-barst een schop.

Stomp/schop . . . 1.000 punten

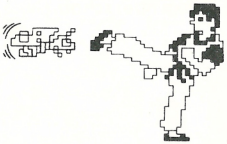
Slangenmand
Komt vanuit de lucht naar beneden vallen.



Stomp /schop . . ??? punten

Slang
Komt plotseling uit de mand kruipen.
Spring snel omhoog om niet gebeten te worden.

Giftige mot
Als ie op je af komt vliegen geef hem dan een . . .

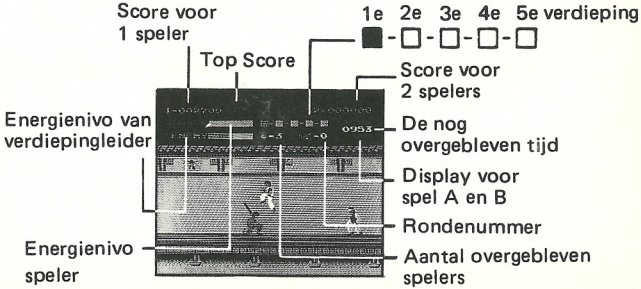


Schop . . . . 500 punten
Stomp . . . .600 punten

3. SPELREGELS

Regels

1. In een ronde moet je van de eerste naar de vijfde verdieping (waar Silvia gevangen zit) zien te komen.
2. Op elke verdieping loeren weer andere gevaren en gevechtskunstenaars op je; klaar om je aan te vallen.
3. Je moet zien de aanvallen van elk van deze vijanden af te slaan door schoppen en trappen uit te delen.
4. Sommige vijanden zijn al uitgeschakeld na een, andere na twee klappen; maar er zijn er ook die pas verslagen zijn als hun energie op is.
5. Eenmaal in handen van de vijand, zal Thomas' kracht snel afnemen. Door een druk op de vierpuntsdruktoets en de toetsen A en B zal hij snel aan de vijand weten te ontsnappen.
6. Elke verdieping heeft een eigen tijdklok. Binnen een bepaalde tijd moet de vijand overwonnen zijn en de trap beklommen.
7. Als je eenmaal de vijfde verdieping bereikt hebt en Sylvia gered is, mag je door naar de volgende ronde.



Pas op!

- Iedere keer als Thomas wordt aangevallen wordt zijn kracht minder. Als zijn energie op is, betekent dat dat het afgelopen is met Thomas.
- Als de tijdmeter op 0 komt te staan, is het ook gedaan met Thomas.

Puntentelling

- De hoeveelheid tijd die je in een bepaalde ronde nog over hebt, wordt in punten (x 10) omgerekend bij je score opgeteld.
- Energie die Thomas nog over heeft wordt ook in punten omgerekend (x 100) bij de score opgeteld.
- Punten voor het verslaan van een vijand komen eveneens bij je score.

N.B.: Als je erin slaagt meerdere Reuzen, Tom Toms enz. met een klap uit te schakelen krijg je twee— of viermaal zoveel punten.

Bonussen

- Als je meer dan 50.000 punten hebt behaald, krijg je een nieuwe speler erbij.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Kung Fu* du Nintendo Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

C'est au moyen de sauts, de coups de pied et de coups de poing que vous réussirez à assommer le lanceur de couteaux, bloquer le manieur de bâton et vaincre les frères Tom Tom dans ce palpitant tournoi d'arts martiaux. Battez vos adversaires et sauvez la jolie Sylvia, prisonnière au dernier étage. Quand vous pensez avoir gagné, il reste encore le géant, le serpent et le dragon cracheur de feu à éliminer!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.

2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.

3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

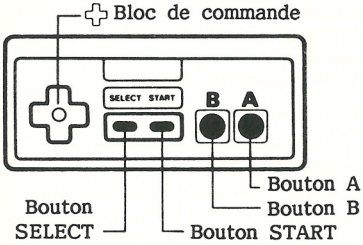
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

*© IREM 1984 ©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - pour jeu à 1 joueur
Commande 2 - pour le deuxième joueur dans le jeu à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2



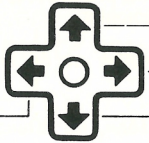
Bouton A
Pour donner des coups de poing

Bouton B
Pour donner des coups de pied

En appuyant rapidement sur les boutons A et B et sur le bloc de commande ✚ lorsque Thomas est pris, vous pouvez l'aider à se libérer de l'ennemi.

✚ Le bloc de commande

Déplace Thomas.

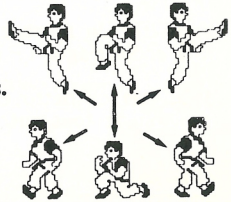


Fait sauter Thomas.

Déplace Thomas vers la droite.

Déplace Thomas vers la gauche.

Fait s'accroupir Thomas.



* Si vous appuyez rapidement sur le dessus du bloc de commande ✚ lorsque Thomas se déplace vers la gauche ou vers la droite, il volera diagonalement.

Bouton SELECT (choix)

Lorsque l'on appuie sur ce bouton, le poignard ( ) se déplace. Alignez le poignard avec le jeu de votre choix.

Bouton START (lancement)

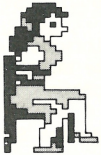
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

* Le jeu A est conçu pour les novices, le jeu B, pour les experts.
* Si l'on appuie sur le bouton START ou SELECT durant la séquence de démonstration, le menu de jeux revient à l'écran.
* L'écran affiche séparément les décomptes les plus élevés (TOP SCORE) des jeux A et B.
* Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

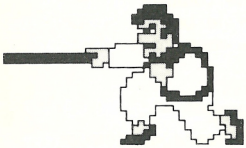
Personnages

(THOMAS)
Expert endurci du Kung Fu, Thomas a maîtrisé l'art des coups de poing puissants, des coups de pied nets et des sauts bien calculés. C'est au joueur de décider des techniques à utiliser et du moment auquel les utiliser.



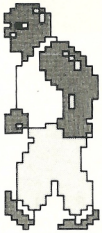
(SYLVIA)
Captive de la mystérieuse bande X, elle est enfermée au sommet de son château. Elle attend fiévreusement que Thomas réussisse à la sauver.

(Les ennemis)



Le manieur de bâton (chef du 1er étage)
Il est dangereux de s'approcher sans précaution de ce combattant au bâton tournoyant...2 000 points

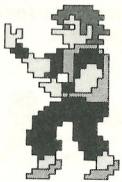
Le géant (chef du 3e étage)
Il est aussi fort qu'Hercule. Ses mouvements sont lents, mais sa puissance est énorme. Méfiez-vous des coups de poing de ce tueur!....3 000 points

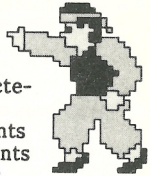


Le lanceur de boomerang (chef du 2e étage)
Essayez de déterminer le trajet de vol des boomerangs lancés par ce voyou.
.....3 000 points

Le magicien (chef du 4e étage)
Il peut faire repousser certains membres de son corps et effectuer d'autres trucs étonnants. Il peut même se faire pousser une autre tête en cas de blessure. Qu'est-ce qui va arriver à détruire ce personnage? ....5 000 points

Le chef de la bande, M. X (chef du 5e étage)
Maître de tous les arts martiaux, il est l'homme le plus fort du château. Puisqu'il connaît toutes les techniques, se battre contre lui est un défi mortel.
.....10 000 points

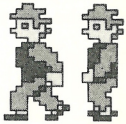




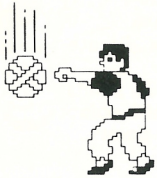
Le lanceur de couteaux
Il lance des couteaux directement vers Thomas.
* Coup de pied .....500 points
* Coup de poing ....800 points
* Saut .....1 000 points

Les étreigneurs
Ils s'attaquent en grand nombre à Thomas. Aucune technique particulière.
* Coup de pied .....100 points
* Coup de poing ....200 points
* Saut.....200 points

Les frères Toms Toms
A la poursuite de Thomas, il est probable qu'ils virevoltent en plein saut pour l'attaquer.
* Coup de pied .....200 points
* Coup de poing ....300 points

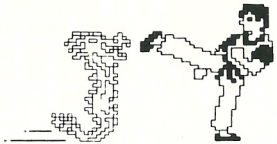


*** La boule du dragon**
Tombe du plafond.



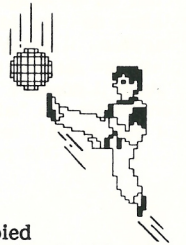
Coup de pied
Coup de poing ..??? points

*** Le dragon**
Attaque en crachant du feu. Avant qu'il ne passe à l'action, donnez-lui un ...



Coup de pied
Coup de poing..2 000 points

*** La boule de confetti**
Tombe du plafond. Avant qu'elle n'explose, donnez-lui un ...



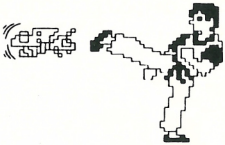
Coup de pied
Coup de poing..1 000 points

*** Le panier à serpent**
Tombe du plafond.

Coup de pied
Coup de poing....??? points

*** Le serpent**
Emerge du panier à serpent. Sautez pour éviter sa morsure.

*** La mite venimeuse**
Lorsqu'elle s'approche de vous en volant, attaquez-la d'un...

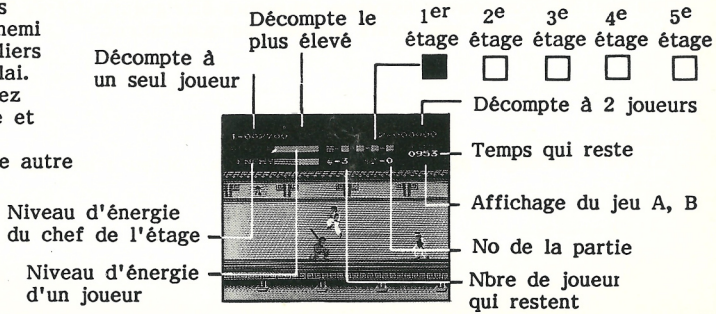


Coup de pied ...500 points
Coup de poing ..600 points

3. COMMENT JOUER

Règlements

1. Une partie vous transporte du premier au cinquième étage, où Sylvia est prisonnière.
2. Chaque étage comporte des dangers différents et des experts en arts martiaux vous y attendent.
3. Il vous faut esquiver les attaques de chacun de ces ennemis et vous défendre à coups de pied et de poing.
4. Certains ennemis tomberont au premier coup, d'autres, après deux coups, et d'autres ne tomberont que lorsqu'ils seront à bout de force.
5. La force de Thomas s'affaiblit de plus en plus une fois qu'il est attrapé par l'ennemi. Actionnez rapidement le bloc de commande ✚ et les boutons A et B pour échapper à l'ennemi.
6. Chaque étage comporte une minuterie. Vous devez vaincre l'ennemi et monter les escaliers dans un certain délai.
7. Lorsque vous avez atteint le 5e étage et sauvé Sylvia, vous pouvez entamer une autre partie.



Attention!

* Chaque fois qu'on attaque Thomas, son énergie faiblit. S'il épuise ses forces, c'en est fait de lui.

* Si le temps alloué est écoulé (TIME 00000), c'en est fait de Thomas.

Décompte

* Le temps qui reste s'ajoute au décompte (x 10 points).
* Le niveau d'énergie qui reste à Thomas s'ajoute au décompte (x 100 points).
* Les points obtenus pour vaincre l'ennemi représentent votre décompte.

Remarque: Si vous pouvez assommer plusieurs étreigneurs, frères Toms Toms, etc. à l'aide d'un seul saut, vos points doublent ou quadruplent.

Primes

* Si votre décompte atteint 50 000 points, vous obtenez un autre joueur.

MEMO

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON